



Aalborg Universitet

AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Fra fysisk til virtuel udvikling af byen

eller fra byens eksplosion til byens implosion

Hovgesen, Henrik Harder; Nielsen, Thomas Alexander Sick; Larsen, Torben Kjeldgaard

Published in:
Byplan

Publication date:
2004

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):

Hovgesen, H. H., Nielsen, T. A. S., & Larsen, T. K. (2004). Fra fysisk til virtuel udvikling af byen: eller fra byens eksplosion til byens implosion. *Byplan*, 56(3), 144-147.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Fra fysisk til virtuel udvikling af byen eller fra byens eksplosion til byens implosion

AF THOMAS S. MIKKELSEN, TORBEN KJELDGAARD LARSEN OG HENRIK HARDER HØVGESEN

Fra planlægningen i den fysiske verden af i går ...

En stor del af de klassiske planlægningsidealer og planlægningsværktøjer, som der arbejdes med i dag, er udviklet i og omkring industrisamfundets realisering for ca. 100 år siden. De er med andre ord snævert bundet til en speciel historisk kontekst, med specielle problemer og muligheder. Samfundet var baseret på materiel produktion og forbrug. I dag lever vi i et informationssamfund, hvor store dele af økonomien er baseret på immateriel, service- og vidensbaseret produktion og forbrug. Produkter og forbrug er dermed ikke længere så direkte bundet til bygninger og placeringer i den fysiske verden og den fysiske infrastruktur, men afhænger snarere af adgangen til en virtuel infrastruktur bestående af computer-servere. Denne situation får både betydning for mulighederne for fysisk planlægning i tra-

ditionel forstand og for planlægningen af levevilkår i bred forstand i Danmark.

Med den klassiske planlægningsvision fulgte ideen om, at man via en hensigtsmæssig fysisk placering og adskillelse af produktionsområder og rekreative områder kunne sikre et bedre liv for menneskene. I teori og i praksis gav det sig udtryk i følgende ideer:

- Ideen om den planlagte rationelle løsning, dvs. planen (hierarki og rammestyring).
- Ideen om planlagt fysisk kontrol med arealer via zoneopdeling (zonerings).
- Ideen om flertallets mulighed for at planlægge og bestemme (participation).

Disse ideer har man forfulgt med mere eller mindre succes rundt omkring i f.eks. Danmark. Det kommer til udtryk i en lang række bevidste

forsøg på en principiel organisering af funktioner i f.eks. byområder med henblik på at optimere placeringen af skoler, biblioteker, industri, handel, infrastruktur, natur osv. ud fra en række ofte lokale politiske og planlægningsmæssige hensyn.

... til planlægningen i morgendagens virtuelle verden

Overgangen til informationssamfundet betyder ikke, at de klassiske planlægningsidealer og planlægningsværktøjer mister deres betydning, men de kommer under pres. Dele af vores verden er stadig materiel og vil altid være det. Informationssamfundet udfordrer imidlertid planlægningen ved at ændre karakteren af de brugsmønstre, som der hidtil har været planlagt for – og ved at en række funktioner forsvinder væk fra byens offentlige rum og ud af planlægningsens rækkevidde (funktionstømning).



netdating.dk

Informationsteknologien kan ses som et led i den transformation af bystrukturen, der har baggrund i den øgede fysiske mobilitet. Mange funktioner er i dag koncentreret på meget få områder: f.eks. indkøbscentre i byens udkant som Fisketorvet og underholdningsområder som Nyhavn i centrum (funktionskoncentration). Informationsteknologien vil understøtte, at det bliver de højest profilerede og bedst „brandede“ steder med det største udvalg af funktioner, der vil stå stærkest. Informationsteknologien introducerer dog også et element af uforudsigelighed, da informationsøgning og indkøb via internettet ikke er begrænset af geografien på samme måde som færdsel i det fysiske rum. Resultatet kan være opblomstringer af økonomisk aktivitet rundt omkring i byen uden for de traditionelle centerområder. Mønstre for anvendelse af økonomisk aktivitet i det fysiske rum kan således



aarstiderne.com



fishing live online

themagicbox.com



inside pitch
xbox.com



danskebank.dk



simcity
simcity.ea.com

både blive mere centraliserede, men også mere foranderlige.

Mange af de funktioner, der før krævede en fysisk ramme og dermed en bygning, har også fået, eller er på vej til at få, en placering i det virtuelle rum. I dag behøver mange ikke at møde dagligt på arbejde, men kan arbejde eller underholde sig hjemme via nettet. Arbejdsfunktioner bortrationaliseres, når f.eks. kommunernes planservicer digitaliseres og bliver til netservicer, når bankfilialerne bliver til net-banking, folkebibliotekerne går på nettet etc. Alternativer til cafeerne og byens pladser eksisterer allerede i form af virtuelle mødesteder såsom netdating, chat på weblogs etc. De første bud på rekreation via nettet er også under udvikling i form af online fiskeri. Grænsen mellem det virtuelle og det fysiske rum påvirkes til stadighed af den teknologiske



the sims online

eagames.com



bibliotek.dk

udvikling og menneskets tilvænning og accept af teknologien.

Hvor de klassiske planlægningsidealer og planlægningsværktøjer var skabt til at håndtere en forudsigelig stedbestedt industrial masseproduktion, egner de sig ikke til at håndtere et uforudsigeligt individuelt materielt eller virtuelt forbrug og forbrugeradfærd, som ikke nødvendigvis er stedbestedt. Bæredygtighedsplanlægningen og Agenda 21-planlægningen var et af de første planlægningsforsøg i nyere tid, hvor forbrugeradfærden blev forsøgt håndteret, men stadig med baggrund i den funktionelle planlægningstradition. Disse initiativers manglende succes viser imidlertid klart hvor svært det er at ændre forbrugsmønstre via planlægningen. Overgangen til informationssamfundet vil nok ikke ændre på denne situation snarere tværtimod. Samfundets

transformation fra en beliggenhed i det fysiske og ind i det virtuelle rum udger den største udfordring for fremtidens planlægning, og det kan være her de tre planlægningsdogmer møder deres skæbne. Hvordan planlægger man f.eks. for funktioner, der ikke er der mere i det fysiske rum? Og hvordan kommer byen til at se ud, når den traditionelle planlægningsvinkel til mange funktioner afkobles fra geografien? Og endelig, hvordan legitimeres planlægningen, når de den går ud over ikke opfatter planlægningen som et væsentligt styrende element i udvikling af netop deres område?

Der er grund til at gå i tænkeboks. Der bliver brug for planlægning, men ikke i den form vi kender i dag. Virtuelt forbrug og produktion vil ikke få byens problemer til at forsvinde. Alt tyder på, at udstødningen vil fortsætte, byerne sprede sig, trafikarbejdet stige – og kampen

om rummet skærpes, og dermed bliver sammenhængene mere komplekse og vanskeligere at planlægge for.

*Thomas S. Mikkelsen,
adjunkt, ph.d. Gruppen for Bystudier og
Byplanlægning*

*Torben Kjeldgård Larsen,
adjunkt, regionplanlægger, Århus Amt*

*Henrik Harder Hovgesen,
adjunkt, Gruppen for Bystudier
og Byplanlægning*

*Alle institut for Samfundsudvikling og Planlægning
Ålborg Universitet*